MENSILE - ANNO III - N. 19

SPECIAL PROGRAM

32 PAGINE A COLORI

14 GIOCHI

CBM 64 e 128

SPECTRUM 48 K



FAST LOADING "BITURBO"

BIG NEWS, GRANDI NOVITÀ

Credevate di aver ormai scoperto tutto di Special Program? Vi abbiamo puntualmente smentiti presentando da questo numero un incredibile sorpresa: un caricamento stratosferico, degno di computer ben più potenti del 64. Mentre la pagina iniziale passa sotto i vostri occhi il computer continua a ragionare, pronto a stupirvi. E il povero Spectrum? Ma quale povero! Per lui abbiamo voluto inserire la tattica per vincere a Herbert's Dummy Run. Ma non solo quello. Se scoprire i segreti di Night Shade vi sembra poco, vuol proprio dire che siete incontentabili!

MANDATECI I VOSTRI PROGRAMMI !!!

POTRETE VINCERE

da Lire 300.000 a 1 milione per gioco pubblicato
Lire 150.000 per il listato

Telefonate al 02/8361077
cassette e listati non pubblicati non verranno restituiti

Dir. Resp. Elvio Fantini
Edizione Società SIPE srl. - Via Ausonio, 26 - 20123 Milano
Registr. presso il Trib. di Milano N. 278 del 2-6-84 - Sped. in abb. post. gr. III/70
Distribuzione MEPE - Via G. Carcano 32; Milano - Stampa Grafika '78 - Pioltello

SULLA CASSETTA



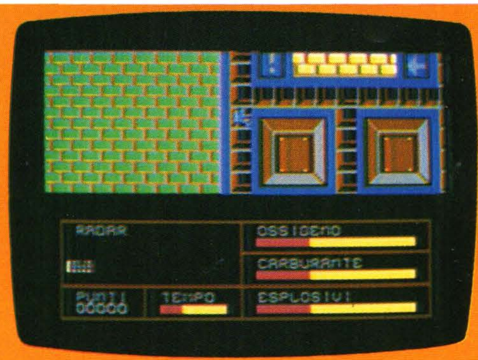
CBM 64 LATO A



SPECTRUM LATO B

IN QUESTO NUMERO

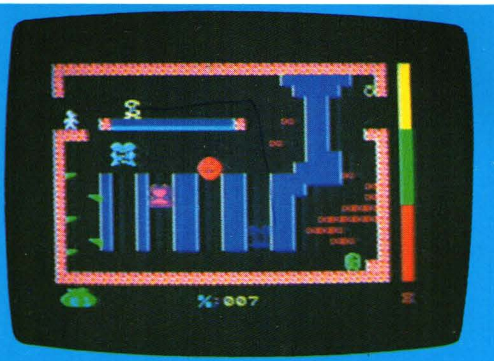
MR T



CBM 64

Mentre stavate effettuando una perlustrazione attorno ad una Luna di Giove la tua astronave è stata invasa da delle presenze aliene che hanno decimato tutto il tuo equipaggio. Tu ti trovavi all'esterno in missione e ritornato, per così dire, a casa ti sei accorto dell'inopportuna presenza dei visitatori. A bordo della tua micronavetta e armato del tuo lanciafiamme distruggi tutti gli esseri che troverai sul tuo cammino. Ricordati però che il carburante e l'ossigeno non sono inesauribili e dovrai perciò preoccuparti di fare rifornimento in tempo prima di morire. Non dimenticarti inoltre che oltre al lanciafiamme potrai disporre delle bombe ad orologeria da piazzare in punti strategici. Riuscirai a liberare l'astronave e a ritornare sulla Terra?

MISADVENTURE



SPECTRUM

I templi sono da sempre uno dei luoghi preferiti per coinvolgere negativamente gli eroi delle videoavventure. Stavolta il nostro programmartore è stato proprio cattivo con l'eroe dell'azione. Lo ha catapultato in un tempio maledetto in cui succede ogni cattiveria possibile. Ci sono oggetti che improvvisamente gli si parano davanti e lo annullano, altri che spariscono in pochi decimi di secondi, altri ancora che sono nascosti così bene che passano gli schermi senza che appaiano. Proviamo insieme ad aiutare il nostro malcapitato a recuperare gli oggetti in questa stramaledetta avventura?

TASTI

da 0,00 ( ) a 88

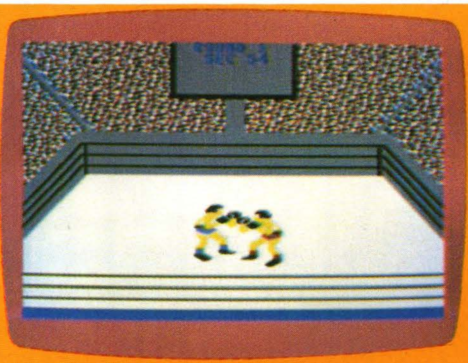
JOYSTICK PORTA 2

F1	personaggi
F3	oggetti
F5	inizio gioco

JOYSTICK KEMPSTON - SINCLAIR - AGF

O	sinistra
P	destra

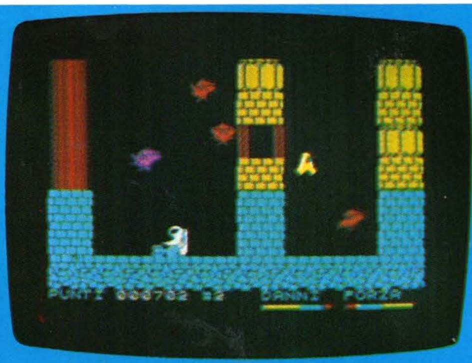
CARNERA



CBM 64

Un bell'incontro di boxe è quello che ci vuole per muovere i muscoli di noi pigri pigia-tasti. Ma anche questa volta non ci sposteremo dal nostro posto davanti al video, perchè il match si svolgerà sullo schermo tra due pugili professionisti che potremo muovere a nostro piacimento. Ci troviamo infatti sul ring del Madison Square Garden dove, muovendo un pugile contro il suo avversario mosso dal computer o da un tuo amico, dovrai disputare una lotta all'ultimo sangue per la conquista del titolo mondiale. Ti sarà possibile scegliere il numero delle riprese e la difficoltà di gioco. Non solo, durante l'incontro potrai di volta in volta verificare le condizioni di salute del tuo attaccante e decidere la migliore tattica di gioco. Alla fine vincerà chi avrà messo KO il suo avversario o chi, a giudizio dei giudici di gara, avrà combattuto meglio.

TERRAFORCE



SPECTRUM

Un giorno l'intrepido comandante si sveglia di buon mattino e si accorge che la sua stazione spaziale è stata occupata da una torma di alieni che si sono infiltrati addirittura oltre le strenue barriere psicologiche della mente degli ominidi. Hanno posseduto la chiave enzimatica che permette loro di entrare nel cervello degli uomini e di scombussolarlo. È stato un professore di genetica a tradire la razza umana e il nostro comandante per poterlo smascherare e salvare il pianeta, una volta penetrato nel castello del professore, deve riuscire a fuggire alla guardia dei Guardiani della Torre che gli vogliono impedire di riportare sulla Terra il segreto del tradimento.

TASTI

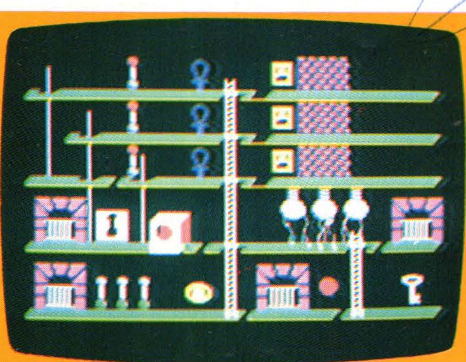
JOYSTICK PORTA 1 e 2

1	un giocatore
2	due giocatori

JOYSTICK KEMPSTON - SINCLAIR - AGF

Q	spinta
O	sinistra
P	destra
A	salto/raccolta
U	CAPS laser
G	gioco

DOORS



CBM 64

Durante il suo peregrinare in cerca di sempre più emozionanti avventure il nostro audace amico si è trovato alla porta di un antico maniero dal quale esala uno strano avvertimento: stai lontanoooo. Ma lo spericolato giovanotto non ha ascoltato questo presentimento e si è avventurato ugualmente all'interno della dimora. Ecco però che una volta entrato, il portone gli si è richiuso alle spalle, senza più muoversi. A questo punto dovrai aiutarlo a girare per i vari bui corridoi e per le segrete alla ricerca del modo di fuggire. Durante il tuo cammino farai incontri di ogni genere come fantasmi, mostri, persino la mummia. Potrai difenderti da queste strane e pericolose creature usando i trabocchetti, celati dietro le porte, il tuo fucile a proiettili d'argento o utilizzando le macchine lancia-saette, dopo averne studiato il modo di funzionamento. Ricordati inoltre che sparsi dappertutto si trovano dei teletrasportatori che ti serviranno per spostare cose o persone. Non desistere perchè alla fine riuscirai a trovare il modo di uscire dall'infernale maniero.

138 -

JOYSTICK PORTA 1 e 2

fuoco JOY porta 1 1 giocatore

fuoco JOY porta 2 2 giocatori

LONDON



SPECTRUM

Questo gioco vi permette anche di farvi conoscere nel mondo come uno dei migliori reporter. Per farlo dovete fare uno "scoop", trovare una notizia clamorosa, voi soli in tutto l'universo della stampa britannica. Siete infatti riusciti a penetrare, chissà come, nella Torre di Londra e potete avvicinare una serie di personaggi che stanno parlando con Margareth Thatcher. Da ognuno di loro, con un regalo appropriato, potete scoprire qualcosa. Ma intanto il tempo passa, il direttore del vostro giornale vi richiama in redazione e dovete raccogliere tutte le notizie prima che Big Ben suoni mezzanotte.

JOYSTICK KEMPSTON - SINCLAIR

OPZIONE 1 gioca

OPZIONE 2 seleziona controlli (Q, A, O, P)

OPZIONE 3 cambio schermo

1 cambio scena (joy o Space)

2 disegno (Enter per scelta)

3 movimento oggetti (Space)

4 cattivi (H e V per muoverli)

5 celebrità (una per schermo)

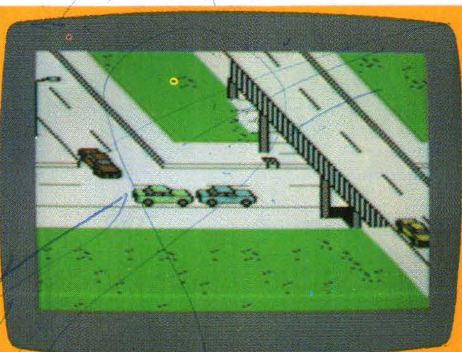
6 regali (uno per schermo)

7 pulizia schermo

8 gioco schermo esistente

9 ritorno al menu

DRIVING SCHOOL



CBM 64

Chi di Voi pensava che per prendere la patente si dovesse per forza frequentare una scuola guida commetteva un grosso errore. Ecco per Voi un entusiasmante gioco per il CBM-64 dove a bordo di un'automobile dovrai percorrere le strade di una cittadina di provincia, facendo attenzione a rispettare la segnaletica e le regole del traffico. Ogni tanto dovrai anche rispondere a dei semplici quesiti sul diritto di precedenza. Dovrai stare molto attento a come ti muovi, altrimenti verrai penalizzato in modo differente a seconda della gravità della tua mancanza. Ma la cosa non si esaurisce così. Per poter recuperare i sei pezzi della tua patente ed essere così promosso, dovrai, seguendo le indicazioni del sonar circa la distanza e del puzzle per la posizione, ritrovare le sei tessere nascoste un po' ovunque e che emettono un segnale radio. Attento però, se non recupererai la tessera nei 10 secondi a tua disposizione, la batteria di quest'ultima si esaurisce e potrai recuperare solo parte della tua patente. Dimostra quindi la tua abilità di guidatore e la tua informazione sulle regole stradali.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

TESTERS 2



SPECTRUM

Una giornata di salutare sport per tutti. Sono quattro le prove in programma e riguardano specialità alla portata di tutti o quasi.

CANOA

Al segnale di partenza dovete azionare velocemente il vostro joystick da sinistra a destra per aumentare la velocità della canoa. Combattete contro il computer ma anche contro il tempo che vi può regalare degli extrabonus.

RIGORI

Per dare potenza al tiro (attenti alla precisione però!) dovete muovere il joystick da sinistra destra. Poi quando la palla è piazzata sul dischetto tirate. Il tempo della pressione sul bottone del joystick decide angolazione e direzione del tiro. Tre gol su 5 rigori per qualificarsi.

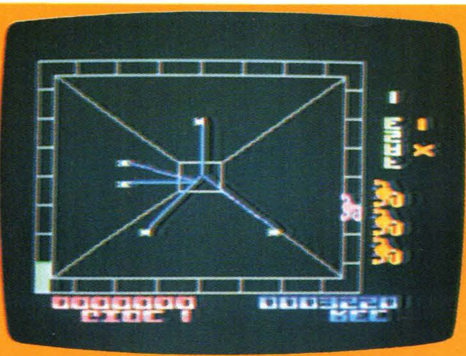
TRAMPOLINO SCI

All'inizio del salto incrementate la velocità con il solito movimento del joystick, lasciate il bottone al momento giusto e rischiacciatelo quando siete a terra per non cadere male.

TIRO ALLA FUNE

Tre possibilità per qualificarsi contro un avversario prescelto. Muovete il joystick nella solita maniera per sviluppare forza.

RETAX



CBM 64

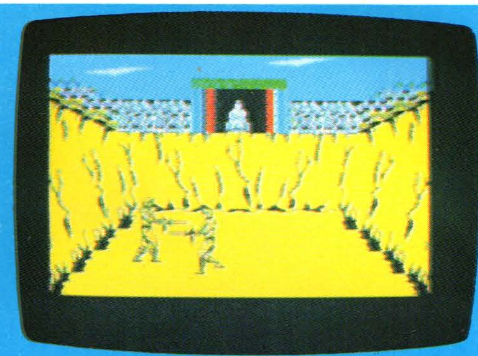
Il comandante Jackson è in serie difficoltà. Si trova infatti sull'orlo di un buco spazio-temporale apertosi sul nostro universo e sta cercando in ogni modo di impedire che i mostri alieni, che abitano dall'altra parte, riescano ad introdursi nel nostro mondo. Spara a più non posso tentando di colpire gli inattesi intrusi, ma stai attento a non farti abbattere o, una volta incoscente verrai risucchiato nel buco nero senza possibilità di ritorno. A darti manforte nella tua impresa ci sarà una navetta verde, sulla quale potrai salire e che ti servirà per ricostruire la barriera sul buco spazio-temporale sopra cui, ti trovi. Attenzione però, questa navetta, a causa di strani motivi, può diventare incandescente e farti andare arrosto. Buona fortuna e ricordati che tutto dipende da te.

TASTI

JOYSTICK PORTA 1

FUOCO per partire

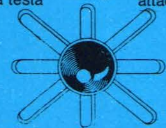
BIG ARENA



SPECTRUM

L'impero romano è nelle nostre mani o meglio nella forza dei nostri muscoli, nella destrezza che sapremo mostrare nel combattimento e nel coraggio che dimostreremo affrontando i nemici. Siamo nell'arena e dobbiamo affrontare, uno dopo l'altro, terribili avversari. Abbiamo però dalla nostra un grande dominio delle armi. Dopo aver selezionato nemici e modi di gioco muovete così il joystick

SENZA SCHIACCIARE TASTO



UNA PRESSIONE JOYSTICK



DUE PRESSIONI JOYSTICK



MATRASS	PARCO GIOCHI

MATRASS



CBM 64

Appartieni all'equipaggio di un'astronave il cui compito consiste nel visitare tutti i pianeti della nostra galassia con lo scopo di trovare nuove forme di vita e nuove culture e che si trova ora nell'orbità del pianeta Worm. Durante i tuoi giri di perlustrazione dovrai evitare attentamente di urtare le costruzioni del luogo, altrimenti la tua navetta esploderà e tu rimarrai appiedato. Utilizzando il tuo jet-pack in dotazione dovrai allora seguire le indicazioni del tuo segnalatore e cercare una navetta di sostegno per ritornare all'astronave madre. Ricordati che sarai munito di un'arma di difesa per abbattere i nemici e che dovrai fare attenzione ai vermoni che usciranno dal profondo delle viscere per divorarti.

PARCO GIOCHI



SPECTRUM

Una volta tanto provate a divertirvi e non pensare soltanto al computer. Siete improvvisamente catapultati nel bel mezzo di un parco giochi e salite su un ottovolante. Non dovete però distrarvi ma state ben attenti a raccogliere in giro per il magico percorso tutti gli oggetti che vi capiteranno a tiro. Ci sono secchielli un po' dappertutto ma anche i trabocchetti non mancano. Ecco perchè è sempre meglio non distrarsi e preferire un giro tranquillo (come livello) a uno scatenato. Dura di più.
Le bravate lasciatele fare agli altri!

TASTI

MATRASS

JOYSTICK PORTA 2	
X	accellerare
>	destra
<	sinistra

PARCO GIOCHI

JOYSTICK KEMPSTON	
O	sinistra
P	destra
CAPS	saltare
M	correre

ESCAPED



CBM 64

La scena si svolge nella giungla del pianeta Turbo dove sei stato inviato in missione per liberare i tuoi compagni imprigionati dai malefici alieni. Dovrai superare una serie di barriere di difesa dei tuoi nemici sparando all'impazzata i tuoi proiettili techionici ed in ogni direzione destreggiandoti alla meglio per evitare il fuoco degli attaccanti che cercheranno di eliminarti in ogni modo e che saranno anche forniti di ogni mezzo di locomozione, dalle spazio-moto alla navetta ad aria, mentre tu dovrai camminare sempre a piedi. Per aiutarti nel tuo compito potrai anche utilizzare le bombe antimateria, di cui però dovrai fare rifornimento ogni volta te ne si presenterà l'occasione, raccogliendo le scatole disseminate ovunque, perchè gli esplosivi si esauriscono rapidamente.

THE GUNNER



SPECTRUM

Il vostro compito di sceriffo è di portare vivo o morto in prigione il terribile bandito che fa continue scorribande nel vostro territorio.
Dovete riuscire a stenderlo sparandogli.
Ma la legge del West prevede che vi paghiate i colpi che sprecate e quindi attenti ai dollari che cadono dall'alto.
Attenzione anche a non sparare alle signore col cappellino. I loro mariti non gradirebbero essere improvvisamente vedovi.
Comunque sia mano alla pistola e occhio alla penna.

TASTI

ESCAPED — CBM 64

JOYSTICK PORTA 2	
FUOCO	inizio gioco

THE GUNNER — SPECTRUM

JOYSTICK KEMPSTON	
X	sinistra
C	destra
A	avanti
1	fuoco
CAPS	pausa
Z	cambio visuale

GAMES TOP 20



Posizione	TITOLO	SOFTWARE HOUSE
1	Commando	Elite
2	Elite	Acornsoft
3	Winter Games	US Gold
4	Rambo	Ocean
5	They Sold A Million	Hit Squad
6	Fight Night	US Gold
7	Formula One Simulator	Mastertronic
8	Tomahawk	Digital Integration
9	Computer Hits (10)	Beau Jolly
10	Back To Skool	Microsphere
11	Way Of The Exploding Fist	Melbourne House
12	Beach Head 2	Access/US Gold
13	Finders Keepers	Mastertronic
14	Monty On The Run	Gremlin Graphics
15	BMX Racers	Mastertronic
16	International Karate	System 3
17	Frank Brunos Boxing	Elite
18	Action Biker	Mastertronic
19	Arcade Hall Of Fame	US Gold
20	Robin Of The Wood	Odin

COMMODORE 64

1 Winter Games (US Gold)
2 Rambo (Ocean)
3 Fight Night (US Gold)
4 Commando (Elite)
5 Last V8 (Mastertronic)
6 Little Computer People (Activision)
7 Summer Games 2 (Epyx/US Gold)
8 Arcade Hall of Fame (US Gold)
9 Rancing Destruction Set (Ariolasoft)
10 They Sold A Million (Hit Squad)

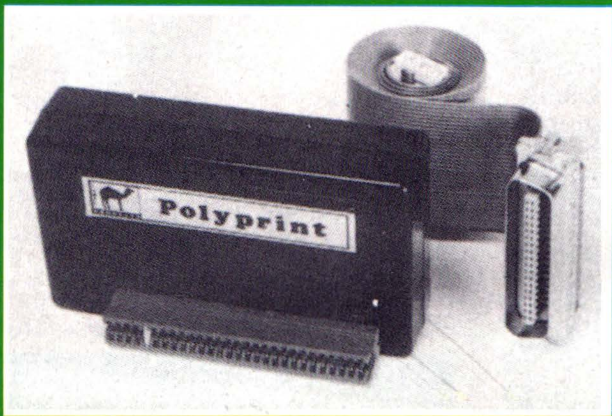
SPECTRUM 48 K

1 Commando (Elite
2 Elite Firebird)
3 Tomahawk (Ditital Integration)
4 Back To Skool (Microsphere)
5 International Karate (System 3)
6 Beach Head 2 (Access/US Gold)
7 Swords And Sorcery (PSS)
8 Daley Thompsons Super Test (Ocean)
9 Saboteur (Durell)
10 They Sold A Million (Hit Squad)

NEWS NEWS NEWS

POLYPRINT: INTERFACCIA PARALLELA

Come? Un'altra interfaccia parallela??? Sì, ma questa è diversa: come la collaudatissima Kempston permette i soliti LList, LPrint e small screen copy (con bit image e cerchio piuttosto ovale), ma senza l'opzione



di copiare usando il set di caratteri della stampante.
Anonima e smilza, questa scatoletta con ingresso di smaltimento ha otto banche da IK sull'Eprom, e ciascuna banca da IK sostituisce l'area di 15-16K del ROM dello Spectrum contenente inglese, francese, tedesco, danese, svedese, italiano e spagnolo, e una banca per cambiare in ciascuna di queste lingue il set di caratteri del Tasword 2.
Prodotta dalla Cambridge Microelectronics espressamente per lo FX80 della Epson, l'unità costa sulle cinquanta sterline più IVA, e non è quindi a buon mercato. È tuttavia molto comoda per lo specialista che desidera alcune lingue straniere e non ha voglia di digitare in Tasword 2 - che è un processo laborioso. Ben tracciati, i frammenti di Eprom possono poi essere impiegati per altri scopi — sono accluse le istruzioni per memorizzare prima di tutto i set di caratteri. Non si tratta insomma di un'interfaccia per dilettanti, ma per il professionista e l'entusiasta.

THE GREATEST GAMES

Come si fa a scegliere tra le centinaia di giochi elettronici in vendita nei negozi di software? **The Greatest Games: the 93 Best Computer Games of All Time,** un libro di Dan Gutman e Shay Addams in vendita a circa dieci dollari offre al giocatore una guida alle avventure, alle simulazioni e a tutti i migliori videogiochi.
The Greatest Games contiene le recensioni dettagliate di novantatré giochi, suddivisi in diciotto categorie — da quelli sportivi a quelli che non rientrano in nessuna categoria. Di ogni gioco vengono prese brevemente in esame le strategie, nonché gli aspetti positivi e negativi. Il libro cita anche le case produttrici e i loro indirizzi.
The Greatest Games è pubblicato dalla Compute! Publications, 324 W. Wendover Avenue, Suite 200, Greensboro, NC 27408, USA.

THE CONNECTION

The Connection, prodotta dalla Tymac Controls, è un interfaccia parallela per il VIC 20, il Commodore 64, il Plus/4 e il Commodore 16, e consente di usare il computer Commodore con le stampanti più diffuse. The Connection si inserisce nel collettore seriale proprio come la normale stampante Commodore, e fornisce due modi di controllo per le funzioni della stampante. Nel modo emulazione, le sequenze dei tasti di

controllo vengono automaticamente tradotte a beneficio della stampante usata. Nel modo trasparente, The Connection lascia passare queste sequenze per usare le funzioni della stampante.
The Connection traduce l'ASCII Commodore in ASCII standard, e o visualizza caratteri completamente grafici, o li converte in rappresentazioni equi-

NEWS NEWS NEWS





valenti in chiaro. The Connection fornisce tutti i comandi standard (OPEN, PRINT e CLOSE), tabulazione per colonne, tabulazione per punti, ripetizione grafica, grafica dot-addressable e altre funzioni di una stampante Commodore. Essa fornisce inoltre una memoria di transito di 2K, un'autodiagnosi completa della stampante, un indicatore di stato a LED, un interruttore di azzeramento della stampante, skip over perforation, fissazione dei margini e lunghezza programmabile della riga.
Quando si invia il testo, The Connection interfaccia praticamente con tutte le stampanti parallele che impiegano configurazione e connettore standard tipo Centronics. Per la grafica, ciascuna stampante richiede una versione speciale di The Connector. La Tymac mette a disposizione i ROM supplementari necessari ad adattare The Connection alle diverse stampanti. L'indirizzo è 127 Main Street, Franklin, NJ 01416, USA.

PRO 200X: UN SUPERJOYSTICK

Il nuovo joystick Competition PRO 200X della Coin Controls è caratterizzato da un meccanismo con interruttori a molla che garantisce il controllo direzionale in otto direzioni, da una barretta di fuoco a reazione rapida integralmente incorporata nello chassis e da un cavetto extralungo (circa due metri). Si tratta di un joystick economico

NEWS NEWS NEWS

ma affidabile. Il Competition PRO 200X è in vendita a circa nove dollari, e il modello 200 è coperto da una garanzia di due anni. L'indirizzo della Coin Controls è 2609 Greenleaf Avenue, Elk Grove, IL 60007, USA.

DISKPORTER PER CUSTODIRE I DISCHETTI

La Potomac Industries presenta il Disk Porter, una custodia-espositore portatile per dischetti che si può appendere al muro oppure riporre nel cassetto o come un libro.
Questa custodia per dischetti da 5 pollici e un quarto ha una particolare struttura brevettata a scala che permette di leggere le etichette di tutti e venti i dischetti. Rovesciandone il coperchio, la si trasforma in un pratico leggìo. Chiusa, la si può mettere sotto chiave in qualsiasi cassetto o confonderla in mezzo a dei libri. Sul retro ci sono dei fori che permettono anche di appenderla facilmente. L'indice si infila dietro il coperchio, che è trasparente, ed è quindi facile trovare il dischetto o l'intera custodia desiderati. Il DiskPorter è in vendita a circa trenta dollari. L'indirizzo della Potomac Industries è 2300 M Street NW, Suite 400, Washington, DC 20037, USA.

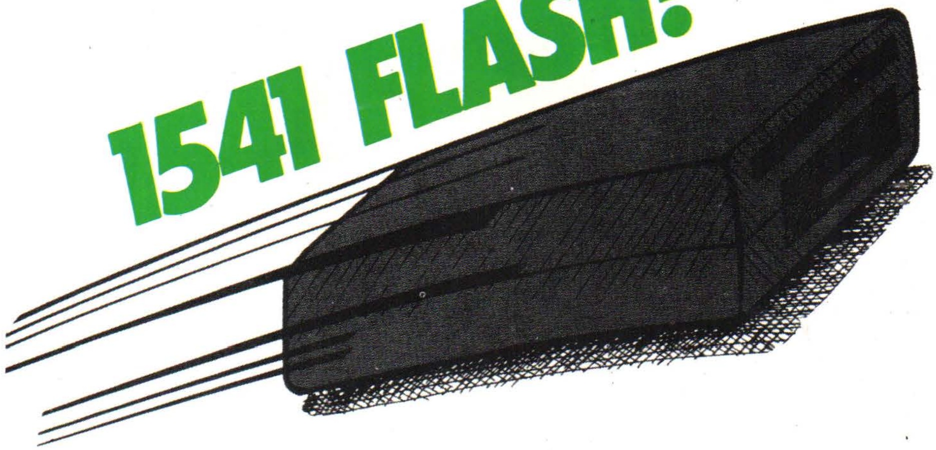




MISS AMERICA E I GIOVANI ASTRONAUTI

Sharlene Wells, Miss America in carica, rinfresca la propria astronomia con l'aiuto di un Commodore 64 e del dottor Dan Kunz, direttore marketing della Commodore. Sharlene si trovava a Washington per partecipare al pranzo di gala dello Young Astronaut Program.
Voluto dal presidente Reagan, il programma vuole stimolare negli studenti l'interesse per la scienza e la matematica coinvolgendo i giovani Nel programma spaziale americano. La Commodore è uno dei sette sponsor dello Young Astronaut Program.

1541 FLASH!



PIÙ VELOCE DI COSÌ...

Il nuovo 1541 Flash! della Skyles Electric Works carica programmi e file sul vostro Commodore 64 tre volte più in fretta di un normale diskdrive Commodore, e più in fretta di qualsiasi altro diskdrive monodischetto Commodore con un interfaccia Ieee.
Il vostro diskdrive 1541 acquisterà la velocità dei drive più costosi triplicando la propria velocità normale. Il 1541 Flash! è più veloce dei diskdrive MDS e di qualsiasi interfaccia parallela, e più veloce anche del Commodore 2031.
Il Flash! è un'installazione di firmware permanente sul Commodore 64 e sul diskdrive 1541, e ha una componente software (ROM) e una hardware. Ma il Flash! è soprattutto trasparente: tutte le funzioni del computer restano immutate mentre esso accelera tutte le funzioni relative al dischetto. E poi, con il Flash! non c'è nulla di nuovo da imparare, né nuove tecniche né nuovi trucchi: basta inserirlo e farlo andare. Sperimentato su più di cento programmi, carica ad una velocità spettacolare!
Eccezionalmente flessibile, il 1541 Flash! fornisce ventun comandi supplementari all'utente del Commodore 64. Tra di essi, un "DOS WESGE" incorporato, otto comandi di trattamento, un paio di comandi per il caricamento facilitato e dei comandi di trasferimento rapido per il programmatore avanzato. Ecco un esempio di ciò che sa fare: per i programmi che solitamente si caricano con un comando "..." basta digitare Shift/Run-Stop. Un grosso programma a tracciato come il Busicalc 3 si può così caricare in circa 25 secondi. Tramite i comandi della tastiera oppure spegnendo lo hardware potrete persino tornare al metodo originale (e lento) di caricamento, se per qualche motivo desidererete farlo. Oppure potrete ignorarne tutti i comandi, e limitarvi a godervi le veloci operazioni del dischetto.
Se però per voi la programmazione è davvero una cosa seria, il 1541 Flash! sarà per voi una miniera d'oro. Ad esempio, il manuale vi spiegherà come scrivere del software che vi permetterà di trasferire dati da e su il diskdrive a velocità fino a dieci volte superiori di quella normale.
L'installazione del 1541 Flash! richiede soltanto l'inserimento di un piccolo dispositivo dentro il Commodore 64 e di due spine di assemblaggio nel Commodore 1541. Non sono necessarie saldature, tranne che in pochi esemplari del Commodore 64. Le istruzioni d'assemblaggio comprendono schemi ed illustrazioni dettagliate.

SPECIAL PROGRAM
32 PAGINE A COLORI

I MAGNIFICI SETTE

PER IL CBM 64
N. 10 - in edicola il 2 febbraio

PROGRAM

PER IL VIC 20 E CBM 64
N. 21 - in edicola il 2 febbraio

PLAYGAMES INTERNATIONAL TOP

PER IL CBM 64
N. 7 - in edicola
il 12 febbraio

PRONTO CHI PARLA?

COMUNICARE CON IL PROTEX

Per prima cosa, ho trasferito il software dalla cassetta al dischetto, poiché possiedo un SX64 e quindi non posso usare le cassette. Se si ha un drive vale la pena di farlo in qualsiasi caso, poiché caricare un nastro è un affare lento.
La confezione interfaccia (disponibile separatamente) contiene il software e anche un cavetto per collegare l'entrata utente e la presa RS232 sul modem.
Se state registrando sul Prestel (come le inglese di comunicazione), immettete la vostra tessera di dieci cifre, che è in memoria. Verrete poi invitati a fare il numero del Prestel. Occorre notare che se avete già da un po' il vostro numero Prestel e chiamate in interurbana, le cose stanno migliorando: la Prestel afferma che ormai il 92% degli utenti può collegarsi con una chiamata urbana, quindi sarà meglio che vi informiate per non spendere più del necessario.
Per consentirvi di sentire quando il computer Prestel risponde c'è un auricolare che si collega al modem. Basta toccare il tasto F3 e la vostra tessera viene inviata al computer. La procedura è da questo momento in poi la normale procedura Prestel.
È possibile ritornare al menù principale pur continuando a registrare, basta premere il tasto F1. Col menù principale Protek si può:
1) ritornare al menù e memorizzare su cassetta o dischetto la pagina. Questo è particolarmente utile nel caso di messaggi od orari. Gli errori sono impediti dal fatto che è impossibile sovrapporre ad una pagina esistente un'altra pagina dallo stesso titolo.
2) vedere ogni pagina memorizzata senza smettere di registrare, a patto di conoscere il titolo della pagina. Se non lo sapete, non c'è alcun modo di avere l'indirizzario del dischetto senza rimettere da capo il programma. Questo è – a dir poco – scomodo. Caricare una pagina memorizzata è più veloce che in parecchi altri package, e quindi guardare una pagina mentre si registra non è un privilegio da ricconi.
3) tenere in RAM l'ultima pagina apparsa durante la registrazione anche dopo aver chiuso. Insomma, anche dopo aver spento potete continuare a leggere una data pagina senza che vi costi un soldo. Ovviamente, la chiusura normale si fa tramite pagina 90 del Prestel – che è divertente come guardare il monoscopio!
4) cambiare tessera senza staccare e ricominciare. È utile poiché siete solo voi a sapere se avete immesso la tessera corretta per cominciare a registrare. Questo vi dà la possibilità di cambiarla.
5) collegarvi con un altro utente Protek per scambi di software (ma di questo parleremo più in là).
Trattandosi di un modem acustico, dovrete rassegnarvi a soffrire di tanto in tanto di uno schermo corrotto: troverete cioé degli scarabocchi e dei puntini al posto delle lettere. Per causare questo difetto, basta che vi chiamino ad alta voce oppure che posino con un po' di forza la tazzina del

caffè sul tavolo. Per ovviare all'inconveniente, ho costruito una semplicissima scatola fonoassorbente: si tratta di una scatola da scarpe ricoperta d'espanso che poso sul modem dopo aver messo il modem stesso su un'altra lastra d'espanso. Rozza, ma molto efficace.
Lo schermo può riempirsi di spazzatura anche a causa dei vari rumori di fondo provocati dalla stessa Telecom. Se la corruzione è notevole, ascoltate con l'auricolare. Se la linea è particolarmente rumorosa, può darsi che sia meglio chiudere e provare di nuovo.
In passato ho provato altri modem acustici, e questo sembra meno sensibile ai rumori esterni. Le coppe di gomma in cui si infila il telefono sono strette ed escludono ottimamente i rumori ambientali.

Il modem richiede quattro batterie stilo che sembrano resistere molto bene anche se spesso vengono lasciate inserite a lungo. Il modem è portatile, e basta che il telefono abbia una cornetta normale (non del tipo Grillo) per inserirlo ovunque, anche in una cabina telefonica.
Occorre dire che il modem è di linea sobria. La presa RS232, la presa dell'auricolare e l'interruttore sono raggruppati ad una estremità. L'interruttore è a tre posizioni: acceso, spento e in modo 1200/1200, oppure acceso e in modo 1200/75. Un piccolo LED rosso indica se le batterie sono cariche o meno. Il modo 1200/75 si usa per il Prestel e per qualche altra agenzia, mentre il 1200/1200 viene usato soprattutto per la comunicazione utente-utente.



Si potrà notare che non esiste un'opzione 300 per i 300 baud impiegati da parecchie delle agenzie più note, delle quali solo una minoranza lavora in 1200/75. Bisogna insomma concludere che questo modem è soprattutto un mezzo a buon mercato per collegarsi al Prestel.
Mi sono affezionato a questo modem, che per lo più funziona perfettamente e senza causare troppi problemi. Tuttavia, ha il vizio seccante di escludere repentinamente l'utente: non so perché, ma sto cercando di scoprirlo. Di solito succede quando ho digitato un messaggio per una persona e sto cercando di rinfrescare il display smanettando. All'improvviso c'è un click, lo schermo si vuota e la linea cade. Non si può far altro, purtroppo, che rieseguire e telefonare di nuovo.
A proposito di messaggi, il difetto più irritante è forse quello di lasciarvi come dei cretini a domandarvi cosa avete detto. Sarà meglio spiegare: se lasciate un Mailbox per un altro utente Prestel, digitate il vostro messaggio, che vi apparirà sul display. E invece no: il cursore si lascia dietro una fila di quadretti bianchi. Ciò significa che non si possono correggere gli eventuali errori. Se non sono al corrente di questo difetto, le persone a cui lascio i messaggi devono ritenermi un analfabeta! Ho l'impressione che questo sia dovuto al fatto che il Prestel echeggia il carattere digitato e confonde il 64. Risultato: un quadretto bianco, o comunque uno sgorbio. La Protek conferma, e dice d'esere al lavoro per liberarsi di questo difetto.
A parte ciò, il modem procura ben pochi problemi. Le sue risorse sono a dir poco rudimentali, ma poiché i problemi stanno soprattutto nel software, credo che ci sia spazio per un miglioramento.
Il software per la comunicazione utente-utente è separato dal software principale e carica dal programma principale. Ci sono due modi, trasmissione e ricezione. Si viene poi invitati ad annunciare se si trasmette (o riceve) in Basic o in codice. Dopo aver annunciato l'indirizzo d'avvio e il numero dei byte che verranno trasmessi, si è invitati a trasmettere. Se la testata o il file si corrompono, ne sarete informati alla fine e invitati a trasmettere di nuovo. Come kit non è male, e funziona bene. Il software non è all'altezza, ma a questo in futuro si potrà rimediare. La Protek è consapevole dei difetti e dei problemi del prodotto, ma se riuscirà a risolverli credo che si troverà tra le mani un vero best seller.
Il modem Protek 1200 costa 59 sterline (più 10 sterline per un interfaccia). La presa dell'input è una RS232 standard in cui:
SPILLO 1: TERRA
SPILLO 2: SERIAL IN
SPILLO 3: SERIAL OUT
SPILLO 4: 5V
SPILLO 5: ANSWER/ORIGINATE (normalmente non usato)
Malgrado le polemiche, sono molti gli utenti che vogliono inserirsi su sistemi come il Prestel o il Micronet o semplicemente dedicarsi a un po' di sana comunicazione utente-utente. La Prism, che già ha fatto molto per la diffusione del modem, lancia ora un package piuttosto bello basato sul proprio Modem 1000 a connessione diretta e su una cartuccia OEL che trasforma il Commodore 64 in un vero e proprio terminal Viewdata.
Poiché il modem è un'unità a sé stante destinata a lavorare non solo con il Commodore 64 ma anche con altri computer, dal punto di vista estetico il package non è proprio stupendo, anche se i componenti non sono di per sé brutti. Il modem è una scatoletta nera (165x50x235 mm.) con tre LED indicatori e due interruttori davanti, e di dietro i cavetti dell'alimentazione e del telefono, oltre a un paio di prese per l'interfaccia seriale e la cornetta del telefono. I LED del pannello centrale indicano se c'è potenza, se la portante è identificata e se l'unità è collegata. L'interruttore di collegamento è un piccolo enigma: dev'essere su o giù per essere collegati? Provando s'impara, ma un manuale migliore sarebbe servito. L'unico altro controllo sceglie il modo operativo: Viewdata (1200/75) oppure 1200 bps sia in ricezione che in trasmissione.
Dentro, il modem è piuttosto deludente: è costruito su una piastra di policarbonato invece che di fibra di vetro, il che lo rende di produzione estremamente economica. I circuiti non si basano sul sistema modem World Chip, ma sul chip per modem Viewdata, il che spiega perché non esista un'opzione da 300 baud. Le dimensioni sono generose: si sarebbero potute ridurre del 30% senza problemi. La costruzione è solida, e col tempo è probabile che solo le prese montate nel policarbonato diano

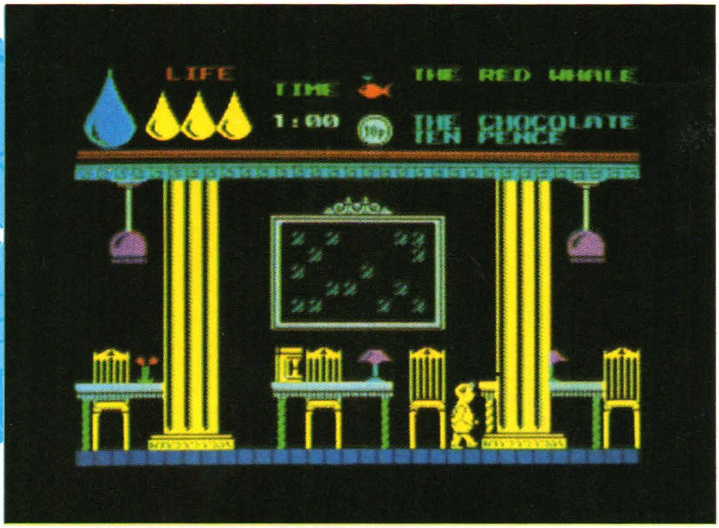
qualche guaio.
Il communications pack (appena 150x45x 115 mm.) si infila nel vano cartuccia del Commodore. Si noti che la costruzione interna di questa unità è molto più sofisticata di quella del modem, anche se provengono entrambi dalla stessa casa. Il modem si collega al communications pack mediante un cavetto in uscita dalla presa seriale. Il telefono va staccato dal muro. Se ancora non avete un telefono a spina, fatevelo installare, e il suo nuovo cavo si inserirà perfettamente dietro il modem. Questo è il solo modem che io conosca che non permette l'uso di un connettore del tipo "due in uno", anche se questo metodo ha una certa logica: infatti così non è necessaria una presa d'estensione.
Ora bisogna tentare di separare i fili che conducono al resto del sistema e giungere alla tastiera per collegarsi. Il communications pack OEL rende molto facile quest'opera, pur essendo accompagnato (come il modem) da un manuale davvero scadente: sarebbe meglio riscriverlo, per evitare di confondere l'utente principiante. Ad ogni modo, una volta che il sistema è collegato e acceso, il tutto è molto facile da operare.
Mettere in funzione il sistema — a patto di avere un numero d'iscrizione al Prestel e una parola d'ordine — è facile. A differenza del sistema Commodore, in questo sistema non c'è una "impronta digitale" incorporata, quindi si può usare qualsiasi parola d'ordine valida. Sappiano gli abusivi che negli ultimi mesi la Prestel ha notevolmente rinforzato la sorveglianza (o almeno è quel che crede...). L'utente autorizzato non incontrerà alcun problema per abbonarsi, poiché la Prism fornisce senza batter ciglio tutti i moduli necessari.
Oltre a dare accesso alle abituali pagine del Micronet e del Prestel, il software OEL può anche provvedere al software in caricamento verso il basso e memorizzarlo su cassetta o dischetto. In questo modo si possono memorizzare anche le pagine normali, ma dati i problemi di velocità dei sistemi a cassetta e a dischetti del Commodore questo non conviene molto, a meno che non si voglia leggere più volte una stessa pagina. Se si è allacciati a una stampante, il software permette anche di riversare le pagine su carta. Quanto ai messaggi, il software permette. e correggere un testo fuori linea, il che consente di risparmiare sul tempo di connessione.
Il sistema Compunet invece non consente la comunicazione utente-utente. Gli utenti del Compunet possono inserire i propri messaggi nella 'Giungla' oppure inviarli più o meno come gli utenti del Prestel, ma gli utenti del sistema Prism/OEL possono concedersi il lusso di comunicare in tempo reale. In effetti, la connessione si può effettuare in una sola direzione alla volta, e quindi bisogna cambiare il modo del modem da 'inviare' a 'ricevere', ma questo non è poi molto per poter disporre di tanta velocità e comodità.
Il manuale afferma che esiste un circuito antierrore che controlla blocco per blocco che ciò che è stato inviato sia stato davvero ricevuto. Il protocollo Christensen trova tante adesioni tra i package di comunicazione e tra le bacheche che in questo caso sarebbe stato veramente un di più. In ogni caso, la OEL fornisce una forma di controllo, anche se non saprei dire se il protocollo usato sia compatibile al Christensen o meno.
Di per sé, il modem Prism 1000 non è eccezionale. Con una velocità duplex di 300 bps avrebbe potuto dare accesso alle bacheche e consentire una vera comunicazione utente-utente. Anche in mancanza di ciò, tuttavia, rimane un'unità dalle ottime prestazioni. Forse la sola cosa che andrebbe migliorata è il contrassegno dell'interruttore di collegamento, poiché né il manuale né le diciture sul pannello centrale lasciano capire chiaramente da che parte si è collegati. Il package del software, d'altro canto, è molto user friendly e non richiede grandi sforzi di comprensione. Purtroppo la documentazione allegata non è all'altezza, ma di solito le indicazioni che appaiono sullo schermo bastano a superare gran parte dei potenziali problemi.
In sostanza, per chi vuole un sistema di comunicazioni che dia accesso al Prestel e al Micronet e che permetta di fare un po' di program sharing, il package Prism non è malaccio. Tuttavia, chi vuole accesso al Compunet o vuole cimentarsi con le vere bacheche farà meglio a trovare delle altre alternative. Il modem Prism 1000 costa circa 70 sterline (il package completo viene sulle 130 sterline).

Cristina Barigazzi

HERBERT'S DUMMY RUN







Ricordate chi è Herbert, vero? È il ragazzino della famiglia Week, la cui inettitudine è diventata famosa in tutto il mondo grazie a **Everyone's a Wally**. In questo gioco Herbert si è perso di vista con mamma e papà durante una visita al grande magazzino locale: toccherà al giocatore guidarlo fino ai suoi genitori, che lo attendono al reparto oggetti smarriti.
All'inizio del gioco, è la una del pomeriggio e Herbert si trova nel reparto giocattoli: dato che il grande magazzino chiude alle cinque e mezzo e che si gioca in tempo reale, avete quattro ore e mezzo per restituire Herbert ai suoi genitori. Nello stile e nella meccanica di gioco, **Herbert's Dummy Run** è simile a **Everyone's a Wally** — fatto non sorprendente, trattandosi del terzo gioco della trilogia dei Wally! **Dummy Run** è un gioco di pura avventura che richiede ottimi riflessi ma anche una certa misura di pensiero laterale. Lo schermo d'apertura dà già la cifra del gioco: Herbert sta in piedi su una scatola nel reparto giocattoli. In cima allo schermo c'è una serie di scaffali carichi di giocattoli d'ogni tipo. Come farà Herbert a raggiungerli? Scoprirete che la scatola su cui sta Herbert è in realtà una scatola a sorpresa contenente un pupazzo: basterà trovare la chiave adatta, e la molla nascosta nella scatola solleverà Herbert fino agli scaffali.
Come negli altri giochi del ciclo Wally, parecchi schermi assumono la forma di notissimi giochi da bar. Come in **Break-out**, c'è uno schermo che si può risolvere solo demolendo un muro — e se ci riuscite vi meritate una pacca sulla schiena!
Il gioco sarebbe troppo facile se fosse possibile raccogliere e trasportare ogni oggetto in cui ci si imbatte. La capacità di portare solo due oggetti per volta obbliga il giocatore a meditare le proprie mosse. In cima allo schermo c'è un promemoria degli oggetti in possesso del giocatore: quello che è in suo possesso da più tempo viene automaticamente scambiato con un altro oggetto "raccoglibile" quando egli ci passa davanti. Mentre si esplora il grande magazzino alla ricerca del modo per risolvere il gioco, sarete costantemente minacciati da un'ampia varietà di oggetti mobili. Disponete di tre vite, e quando entrate a contatto di alcuni di questi oggetti "cattivi" la vostra energia (indicata da una grossa lacrima che si riempie come una clessidra) si riduce: a questo punto, o eludete l'oggetto cattivo, o finite col perdere la vita. Alcuni oggetti mobili uccidono immediatamente al primo contatto, quindi dovrete imparare ad identificarli a prima vista. Potrete recuperare le energie perdute mangiando i dolci che si trovano un po' dappertutto nel grande magazzino. Gli sforzi di Herbert sono premiati con le sue caramelle preferite, e più si avvicina ai propri genitori più ne guadagna. Il gioco si articola su venticinque schermi, ma non illudetevi che Herbert riesca a ingrassare a forza di caramelle!

GIOCHIAMO A NIGHT-SHADE

Immaginate un villaggio disabitato, fuori dal tempo, dominato da una forza maligna. Per le sue strade s'aggirano esseri incredibilmente orridi, la cui carne putrida si stacca dalle ossa. No, non è un nuovo video di Michael Jackson — è l'ambientazione di **Nightshade**.

Il gioco si svolge in un mondo dominato dalla morte e dalla corruzione: le sole forme di vita sono monaci pazzi, orribili mangiatori di cadaveri, demoni assassini e mostri mutanti. A voi il compito proibitivo di liberare il regno di Nightshade dalla maledizione che vi ha portato la peste. Per neutralizzare la maledizione occorre trovare quattro oggetti grazie ai quali si potranno eliminare i quattro avversari più pericolosi.

Non crediate che sia così semplice: dovrete schivare intere orde di germi letali, di amebe e di folli omicidi. Basta farsi sfiorare per essere contagiati dalla malattia mortale ma per fortuna non si muore subito: prima si diventa di uno strano colore! Per difendersi, occorre penetrare nelle sale e impossessarsi dei vari anticorpi da lanciare contro gli avversari — e attenti ad esser lesti col grilletto!

La grafica è all'altezza dell'abituale standard della Ultimate. Il villaggio è composto di case splendidamente disegnate: non appena si entra i muri scompaiono, permettendo di vedere cosa sta succedendo all'interno. Mostri e folletti non sono orribili e minacciosi come l'argomento farebbe temere, ma sono anzi tra i più simpatici mai visti. Lo scrolling poi è davvero superbo: è raro trovare uno scrolling altrettanto veloce e privo di scossoni.

Occorre però dire che **Nightshade** rappresenta un passo indietro rispetto a **Alien 8** e **Knightlore**. Come gioco da bar, in esso la componente avventurosa è quasi inesistente: più che altro si tratta di un gioco violento, "all'antica", arricchito dallo scrolling tridimensionale e da un ampio terreno di gioco. Il guaio è che chi non si accontenta di massacrare semplicemente dei mostriciattoli ben presto lo troverà noioso.

Detto ciò, bisogna ricordare che la Ultimate non ha mai prodotto un gioco scadente: può anche darsi che **Nightshade** non sia un capolavoro, ma certamente non è una scartina.

A



A

1 - Non lasciatevi tentare: se toccherete questo mostro vi sentirete davvero male! Attaccatelo con un anticorpo, ma sappiate che questi mostriciattoli non sono delle educande.

2 - Queste strane chiazze sono la vostra scorta di anticorpi: proteggetevi usandoli per attaccare le difese degli avversari, ma ricordatevi di averne sempre una buona scorta.

3 - Ma chi è questo bel ragazzo? Siete voi, naturalmente; quell'elmo vi dona, e avete l'aria di essere pronti a tutto. A pensarci bene, però, vi date tante occhiate furtive alle spalle che più che altro sembrate dei paranoici!

4 - L'unica cosa che può uccidere tutti i germi conosciuti sono le spirali, dei particolari anticorpi che si librano a mezz'aria in varie sale. Se volete raccoglierne una quantità maggiore, state dunque in un angolo.

5 - La pozione! Vi sentirete rimessi a nuovo dopo un solo sorso. Attenti, però: ce n'è pochissima.

B

1 - Facendo i debiti scongiuri, prendete la croce e cercate il monaco pazzo. Potrete dirigervi con sicurezza su di lui poiché quando è nelle vicinanze la croce lampeggia. Cercate di non farvi prendere dalla smania del grilletto facile, se no distruggerete la croce prima che lui appaia.

2 - Se non siete dei boy scout, eccovi una bussola per aiutarvi ad individuare gli oggetti. Ottimo — ma bisogna vedere se si fa in tempo ad usarla!

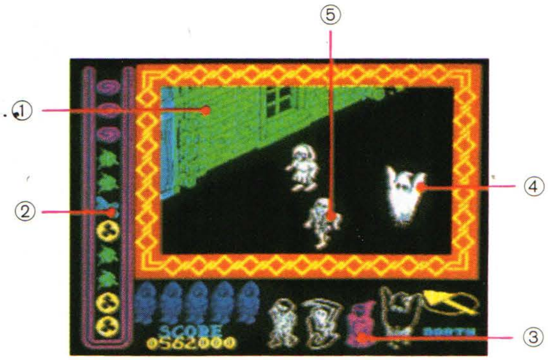
3 - Anche questo monaco incappucciato non è molto pio: è in realtà uno dei demoni che dovete distruggere usando la croce, il martello, la Bibbia o il contaminuti.

4 - Questo tipetto dall'aria innocua in realtà è davvero sfuggente! Sparandogli lo si elimina solo per qualche secondo, dopo di che riappare accompagnato da un'intera banda di amici!
Tenete gli occhi bene aperti perché gli oggetti tendono a confondersi con lo sfondo.

5 - Riposatevi un po' infilandovi questi stivali, grazie ai quali potrete girare a tutta birra per il villaggio senza cadere tra le grinfie degli avversari.



B



C

C

1 - Se non altro lo scenario è piacevole... mentre gli abitanti non lo sono affatto! Se vi stancate di fare a botte con i mostri, fate i turisti in questa minicittà.

2 - Lezione di biologia. Gli anticorpi sono di quattro tipi: spirali, girandole, globi e bolle. Dato che la loro efficacia varia, continuate a sparare e non preoccupatevi del resto.

3 - Una volta eliminati, i demoni cambiano colore: il monaco pazzo, per esempio, è diventato di un rosso disgustoso...

4 - Il mangiatore di cadaveri! Persino lo scheletro ha paura di questo mostro! Usate la Bibbia per liberarvene, se non volete che vi faccia in spezzatini!

5 - Ci vuole il martello per liberarsi di questo mucchio d'ossa, lo scheletro!

D

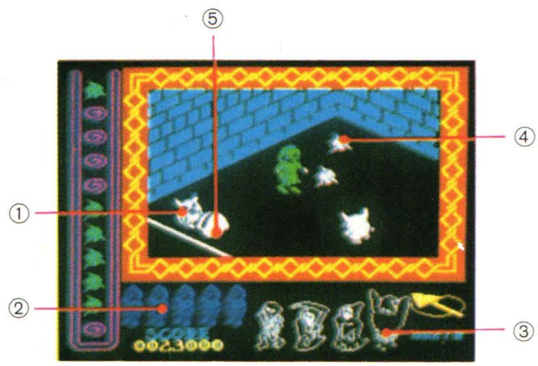
1 - Sembra un Gremlin di seconda scelta, ma non fatevi ingannare dal suo aspetto: si moltiplica e diventa aggressivo. Risparmiate le spirali: in questo caso sono meglio le girandole.

2 - Quando si perde una vita, si assume una bella sfumatura di blu... e se si perdono cinque vite è finita!

3 - Gioca ora la tua carta migliore: raggiungi il monaco pazzerellone, il torvo mietitore, il fantasma e lo scheletro! Se li farai esplodere verranno trascinati in un pauroso abisso nero e tu sarai libero da ogni pericolo ..... almeno fino al prossimo gioco!

4 - A questo punto potrai cambiare colore: prima diventerai giallo ..... poi verde (sempre che tu non sia stato ucciso da una di queste terribili creature!...)

5 - Questa ameba gelatinosa è certo portatrice di qualche orribile malattia, quindi statele alla larga! Meglio stare alla larga anche dai germi, dalle pozze d'acido e dai pungiglioni...



D

VENDO COMPRO CERCO TROVO

In questa rubrica Program intende ospitare tutte quelle proposte di scambio, acquisto e anche vendita di programmi e computer. Dalla quantità delle lettere che ci manderete imposteremo la rivista. Attendiamo proposte anche dai possessori dei Texas o di altre marche. Indirizzate a Società SIPE srl, - Vendo, compro, cerco, trovo - via Ausonio, 26 - 20123 Milano

● Vendo - Cambio programmi per CBM 64 - Posseggo ultime novità come: Rambo II; Enigma Force; The Flintstones; Gremlins (Atarisoft); The Young Ones; The Goonies; Scalextric; Starion e molti altri disponibili su cassetta e disco - Il mio numero di telefono è 02/3390974 chiedere di Roberto

● Scambio giochi CBM 64 chi è interessato può mandare la propria lista, io vi spedirò la mia rispondo a tutti e tratto con la massima serietà scrivere a:
Muzzetta Carmelo - Via Treviso 64 - 95030 Mascalucia (CT)

● Vendo oltre 200 giochi per CBM 64 a L. 1.000 ciascuno.
Rivolgersi a:
Fabrizio Bartoletti - Via Capannori n. 12 - Roma - Tel. 8400657

● Vendo per CBM 64 supergiochi: Ghostbuster, Raid Over Moscow, Baseball ecc. ad un super prezzo. Telefonare dalle 16.00 in poi.
Claudio Gravina - Via Ivrea n. 15 - Cavaglià (VC) - Tel. 0161/966036

● Vendo giochi per CBM 64. Posseggo i migliori giochi tra cui: Buck Rogers, Popeye, Agente speciale e cerco Karate.
Acocella Giuseppe - Via Cardinale de Luca - Lavello (PZ) - Tel. 0972/81024

● Cerco game, Dragons hair per CBM 64, sono disposto a scambiarlo con cassetta contenente i seguenti giochi: Olimpicskiers, Staff of Karnath, Aztec Course, Olimpiadi II, Declaton, Roller Ball, Smurf, Pitstop II, Il Faraone, ecc.
Antonio Petrillo - Via F.M. Torrigio, 7 - Roma - Tel. 6289203

● Vendo giochi bellissimi per C 64, vari prezzi a partire da 1.000 ed oltre le 8.000 c'è solo l'imbarazzo della scelta. Approfittatene scrivere o telefonare al seguente indirizzo, solo nastro.
Ducret Michele - Via Zattieri n. 3 - Rovereto (TN) - Tel. 0464/37519

● Vendo (a prezzi stracciatissimi) oltre 1.000 giochi (per CBM 64) tra i quali: Hyper Sports, 007 a wiew to a kill, Winter Games, Karateka, Missione impossibile, Pit stop II ed altre novità. Telefonare ore pasti a:
Daniele di Palma - Via Giuseppe Allievo n. 80 - Roma - Tel. 3384656

● Vendo ultime novità CBM 64 su disco e cassetta come: Scarabeus - Cimera - Exploding Fist - Karateka - Who Dares Wins II. Scambio con giochi di uguale pregio vendo solo zona Milano affrettatevi!!!
Cristiano Colla - Viale Monza 196 - Milano - Tel. 2552787

● Vendo cassetta contenente 60 video game a L. 30.000. Alcuni giochi (Ms. Do - Did Dug - Pitfall II - Jungle Hunt - Burnin Rubber - Neandertal - Pit Stop - Aztec - Soccer - Forest - Rat Race - Basket avenger - Zaxxon - Donkey Kong - Manic Miner - Burger Time) per CBM 64.
Danilo Tomatis - Via Europa, 59 - Pessano - Bornago (MI) - Tel. 02/95039215

● Vendo programmi per CBM 64 a L. 2.500 l'uno e a L. 10.000 10. Ho circa 400 programmi tipo: A Wiew to a Kill - Esploding Fist - Hiper Sport - Summer Game 1 e 2 - Ghostbusters - Karate e molti altri scrivete:
Guido Rocchetta - Via Parma n. 2 - La Spezia - Tel. 0182/514723

● Vendo giochi e utility. Ho le ultime novità che mi vengono direttamente dagli Stati Uniti e dall'Inghilterra. Telefonatemi, anche solo per informazioni:
Roberto Pezzali - Via Lugano, 18 - 21016 Luino (VA) - Tel. 0331/537501

● Cerco per C64, videogames come: Summer Games - Quo Vadis - Pijamarama - Ghostbusters - Manic Miner - Raid Over Moscow - Bruce Lee - Doctor 64. Inoltre cerco programma per la sintetizzazione della voce tipo "S.A.M."
Francesco Domini - Via S. Cecilia - Eboli (Salerno) - Tel. 0828/601026

● Vendo cassetta con questi giochi: Manic Miner, il n. 14 di Program, Olimpiadi, Strip Poker, Chequered Flag a sole L. 17.500; l'offerta è solo per chi ha lo ZX Spectrum 48 K.
Federico Varuzza - C.so Europa 340/18 - Genova - Tel. 010/391148

● Vendo moltissimi programmi per CBM 64 tra i più famosi ci sono: Summer Games I e II, Hyper sport, Rocky, Ghostbusters, tutti i tipi di karatè per il CBM 64, e molti giochi da bar, tutti su cassetta i prezzi partono da L. 1.000 cadauno. Telefonare o scrivere a:
Marcello Pruonto - Via Capitan Pirrelli, 24 - Monopoli (BA) - Tel. 080/743839

● Vendo per CBM 64 giochi su cassetta e su disco tra i quali: Pitstop II, Impossible Mission, The Way of the Exploding Fist, Summer Games I & II, Gi-Joe, Ghostbusters, Strip Poker, Raid Over Moscow, Los Angeles '84, Bruce Lee, Rocky, Miss Pacman, Gyruss, Pitfall I & II, Ecc. Il prezzo è di L. 2.000 cad. Richiesta Minima: 3 Giochi.
Ciano Massimo - C.so Vitt. Emanuele III, 16 - Torre Annunziata (NA) - Tel. 081/8616869

● Vendo a prezzi incredibilmente pazzi, Games U.S.A., Francesi, Inglesi, Giapponesi, Russi, Dalla Grafica Fantastica e dal sonoro Sballoso. Udite, Udite, da L. 500 a L. 10.000 cadauno, inoltre se ne acquistate più di 10, 5 saranno in regalo mi raccomando scrivete; e mandatemi anche vostre liste.
Fabrizio Franzoi - Via al Lago, 8 - S. Cristoforo 38050 (TN) - Tel. 0461/532309

● Vendo per CBM 64: H.E.R.O., decathlon Burger Time, Gobbo, Swash, Inter. Soccer, Pitfall I, II, III, ecc. Per lista inviare L. 1.000.
Massimiliano Benvenuti - Via Mariotti 36 - Fucecchio (FI) 50054 - Tel. 0571/22938

● Vendo buoni programmi per C64 tra cui "Baseball, Socca, One vs One, Missione Impossibile, Raider over Moscow" a L. 1.500 cad. Cerco a bassi prezzi (Max L. 2.000) Quo Vadis - Ghostbusters - Staff of Karnat - Bruce Lee - Summer Game.

Loris Rossetti - Via Matteotti, 6 - Cormano (MI) - Tel. 6196936

● Vendo all'eccezionale prezzo di L. 2.000 cad. Space Oce, Dragon's poin e altri giochi al laser su cassetta.
Roberto Bizzi - Via Cimabue 1/b - Torino - Tel. 300800

● Cerco i seguenti giochi per CBM 64 a prezzi trattabili Assicuro massima serietà. Way of the Exploding Fist, Soft Aid, View to a Kill, Gremlins, Elite, Rocco Football a Rocky, Cauldron, Combat Lynx, Alien 8.
Grelli Robert - Val Tiberina 10/a - S. Benedetto del Tronto - Tel. (0735) 659061

● Vendo ma soprattutto scambio oltre 500 programmi per CBM 64 solo su cassetta a L. 1.000 cadauno fra i quali: F15 Strike Eagle, Exploding Fist, Hyper Olympic, Hyper Sport, Shadowfire, Hulk, Havoc, Summer Games, Strip Poker, Boulder Dash I e II, Spy vs Spy I e II, Solo Flight, Bruce Lee, Arabian Nights, Raid over Moscow, Sam Forth Pascal, Spectrum simulator Simon's Basic I e II, Simon's compiler, superturbo. Arrivi ogni mese. Inviare le vostre liste vi invierò la mia.
Oreste Sorace - Via Pizzicarì - 98050 Terme Vigliatore (ME) - Tel. 090/9781661

● Vendo per Commodore 64 più di 1500 giochi a Lire 1.000 cadauno secondo tipo e quantità. Per esempio Head II, Impossible Mission II, Cauldron II, Winter Game (Epyx) e molte altre novità. Tutti solo su nastro. Telefonare dopo le 14.30.
Simonelli Franco - Via delle Ginestre, 5 - 10073 Ciriè (TO) - Tel. 011/9206865

● Vendo/Scambio per CBM 64 fantastiche novità: Beach-Head 1/2, Spy vs Spy 1/2, Mario Bross, Hiper Sports, 007 a view to a kill, Summer Games 1/2, Strip Poker 1/2, Track on field. Telefonare ore dei pasti (14-15, 20-21).
Valerio Maiano - Via Strauss 8/D - Pieve Emanuele (MI) - Tel. 90723291

● Sono un possessore del C 64 Svendo giochi belli, fra cui: Summer Game I e II, Quo Vadis, e molti altri. Dietro rimborso spese postali manderò la lista, per informazioni scrivere o telefonare. Annuncio sempre valido.
Tiziano Frabetti - Via A. Ricciarelli, 139 - Ferrara - Tel. 0532/61034

● Cerco C64 più registratore CN2 più se, possibile monitor, a colori. Telefone ore pasti a:
Degani Lucio - Via C. Colombo, 18 - 41010 Magreta (MO) - Tel. 059/554197

● Vendo per CBM 64 circa 1.200 programmi su cassetta e disco. Dispongo delle ultime novità in continuo aggiornamento telefonare dopo le ore 20 a:
Perosino Roberto - Via Ricaldone n. 7 - Torino - Tel. 360065

● Cerco cassetta, su registratore, con i giochi seguenti: Ghostbuster, Karate, a prezzo non troppo forte oppure scambio con Pole Position, Pooyan, il Gobbo, Congo Bongo.
Dossi Massimiliano - Via Torano n. 47 - San Lorenzo Nuovo - Tel. 0763/77493

● Ok ragazzi questo è l'annuncio che fa per voi!! Io vendo qualsiasi gioco in tutta Italia per mezzo del contrassegno!! Se invece volete fare scambi mandatemi la vostra lista.
Alessandro Hofmann - Via Giotto 2/b - Grassina (FI) - Tel. 055/640218

● Vendo Software per C64. Ho di tutto: Ghostbusters, Summer Games I e II e novità settimanali direttamente dagli USA. Vendo anche una cassetta con 70 giochi a richiesta a L. 40.000. Telef. dalle 14,00-17,00; dalle 21,30 alle 23,00
Preziuso Domenico - Via Magna Grecia 1/a - Cerignola (FG) - Tel. 0885/25898

● Vendo per CBM 64 programmi su nastro con le ultime novità a prezzi convenienti.
Per informazioni scrivere o telefonare a:
Maurizio Panzani - Via N. Costa 1 - 14100 Asti - Tel. 0141/31165-274093

● Vendo favolosi giochi per il CBM 64 a prezzi ridotti tra cui alcune e ultime novità come Pijamarama, Zaxxon, Raid Over Moscow, Mission Impossible ecc. Vendo inoltre in blocco una cassetta con 40 favolosi giochi in turbo a L. 2.000 più spese postali.
Fabrizio Testoni - Via Parma, 2 - Galliera (BO) Tel. 051/812130

● Vendo solo su disco per il C64, 10 giochi: Calcio, Pitfall II, Pitstop II, Aztec, Gyruss, Buck Rogers, Ms. Pacman, Minicircuiti, Missione Impossibile, Gammaron; L. 2000 cadauno; tutti L. 15.000 solo Milano e provincia. annuncio sempre valido. Scrivetemi!
Rimbotti Riccardo - Viale Stelvio, 43 - Milano - Tel. 6888430

● Vendo giochi su CBM 64 a prezzi vantaggiosi, fra i giochi ho: Ghostbuster, Football Manager, Wy of the exploding Fist, Rollerball, Impossible Mission, possiedo anche utility: Simons, Basic 1 e 2.
Giacomo Licci Ardello - Viale Annunziata - Messina (ME) - Tel. 080/380218

● Cerco giochi come: Ghostbusters, Popeie, Impossible Mission, Karatè ecc. Per informazioni scrivere o telefonare a:
Ivan de Vincentis - Via Ruggiero n. 13 - Vitulazio - Tel. 0823/990038

● Vendo causa passaggio a sistema superiore commodore 64 più registratore più Joystic più libri "guida di rifornimento per il programmatore e più" I segreti del linguaggio di macchina più corso di basic su cassetta più 200 programmi circa, a 450.000 lire.
Alessandro Marras - Via A. Vivaldi, 8 - Monteveglio (BO) - Tel. 051/6707448

● Vendo per CBM 64: i migliori giochi a prezzi ridotti L. 3.500 cad. Dispongo delle ultime novità: Summer Games 1, Eutom, Cauldron, Brian Jacks, Bruce Lee, Frankie, Conon, Ghostbuster, Donald Duck, e tanti altri bellissimi. Oppure scambio con giochi di egual valore. Telefonate ore pasti. Richiedere la lista quasi tutti in turbo tape ed altri in Superturbo. Cerco "partita doppia" a prezzo ragionevole.
Mattia Toscani - Via Gramsci, 13 - Collecchio (PR) - Tel. 0521/805491

● Vendo "Tot. Professional" (Programma per sistemi ridotti e condizionati) in cassetta a L. 25.000 mediante vaglia postale.
Spoletini Maurizio - Via Circonvallazione 22 - 25028 Verolanuova (BS) - Tel. (030) 9360157

● Vendo giochi per CBM 64 su nastro. Tra cui: Star Trek, Spazio 1999, Flip & Flop, Ghostbusters, Bruce Lee, Impossible Mission, strip Poker 1 e 2, ecc. a L. 1.000 Cad. Cerco simulatore Spectrum per caricare giochi e non programmi assicuro massima serietà.
Michele Serena - Via Asseggiano 21/b - Mestre (VE) - Tel. 041/913492

● Giochi per CBM 64 fra cui: Ghostbusters, Karate, Indiana Jones, Strip Poker I e II, Olimpiadi; prezzi ragionevoli, tutti i giochi su cassetta.
Massima serietà, Scrivere o telefonare ore (15-18) a:
Bevilacqua Nicola - Via dei Coronati, 4 - Piazzola S/P (PD) - Tel. 049/5594001

● Vendo Giochi superfantastici

L'OCCASIONE D'ORO



PROVARE PER CREDERE E SOPRATTUTTO PER GIOCARE PER 30 GIORNI 30...

Golden Program può essere richiesto direttamente alla SIPE, via Ausonio 26, 20123 Milano, allegando assegno non trasferibile di L. 25.000, oppure ricevuta di versamento postale per lo stesso importo.

per Commodore 64 sia su disco che cassetta.
Francesco - Via di Palma 137/b - Taranto - Tel. 22788

● Vendo Games C64: Bruce Lee - Beach Head - Pitfall I - II, Bulderdash I - II - Snoopy - Kung Fu - Strip Poker - Karate - Frogger 3D - L'Idolo d'oro - one on one - Ghostbusters - BC I - II - Raid Over Moscow. Annuncio sempre valido.
Brenna Matteo - Via Statale per Lecco 7 - Lipomo (CO) - Tel. 031/280016

● Cerco disperatamente il gioco Dragon's lair per CBM 64; sono in grado di pagare qualsiasi cifra. Soltanto su disco e con grafica eccellente. Per informazioni telefonare dalle 18.00 alle 19.00.
Fantoni Simone - Via Gramsci 574 - Sesto Fiorentino (FI) - Tel. 454047

● Vendo quasi tutti i videogiochi esistenti per C64 come: Wally Family - Il ricordo delle spie - King Kong II - Ghostbuster - Burger Time - Summer Game - Popeye - Bruce Lee - Raid Over Moscow - Basket Ball - il prezzo si deciderà per telefono.
Federico Gavioli - Via Tonini n. 132 - Cognento (MO) - Tel. 059/341217

● Ragazzi della provincia di Milano dobbiamo unirci formiamo un club di Commodore 64 per raccogliere informazioni e imparare qualcosa di più sul tuo computer e scambiare giochi. Per informazioni telefonare a:
Fabio Raineri - Via Leonardo da Vinci, 30 - Cornaredo (MI) - Tel. 02/9365528
N.B. Telefonare il lunedi mercoledi venerdi dalle 14 alle 15,30.

● Vendo giochi CBM 64, cassetta con 8 di questi giochi di ottima grafica a sole lire 10.000, non lasciar perdere questa occasione. Per informazioni telefonare ore serali. Annuncio sempre valido!!!!
Colamartino Paolo - Via Gibelli, 6 - Spilamberto (MO) - Tel. 059/782185

● Strabiliante!!! Vendo eccezionali super programmi per lo ZX Spectrum 16/48 "kappa" (chiedere lista) a 1.000 lire l'uno (oltre 300) fra cui World Cup, Ghostbusters, Match Day.
Del Duca Augusto - Via Piave 102 - Cerveteri (Roma) - Tel. 06/9952082

● Incredibile!!! Vendo centinaia di giochi per spectrum 48 K - 16 K tra i migliori a sole L. 500 l'uno. Lista gratuita pagamento contrassegno.
Bruno Ianniello - Via Aurelia Sud, 49 - La Spezia

● Lo staff di "War Games" non ha nulla da invidiare alla sala giochi, e propone ai soci assolute novità made in U.S.A. per CBM 64
Massimo Gagliardi - Viale Carradori, 70 - Macerata - Tel. 0733/30901

● Vendo 200 fra i più bei giochi per lo Spectrum. Come Match day, Decatlon, Cherque red Flag, Flic-T Simulation, ed innumerevoli altri scrivere e telefonare a:
Serra Sandro - Via Don Gnocchi, 1 - 12011 Borgo San Dalmazzo (CN) - Tel. 760159

● Vendo fantastici videogame utility e musica come: Ghostbusters, Pole Position, Pitfall I, e Pitfall II, Calcio, Olimpiadi, Pallacanestro, Gran Master (scacchi), Simon's Basic e tanti altri.
Inoltre vendo tre cartucce con i giochi: calcio, le Mans e Clowns

Tagliando da compilare e spedire in busta alla redazione di Program e Special Program, presso SIPE, via Koristka 8, 20154 Milano

(cancellare i settori che non interessano) **SPECIAL PROGRAM N. 19**

VENDO **COMPRO** **CERCO** **TROVO**

....

....

....

....

Nome.................................... **Indirizzo**....................................

Città.................................... **Telefono**...................... **Anni** ....

al prezzo di 10.000 l'una per chi fosse interessato poi a volare con il compiuter ho 5 simulatori di volo a L. 2.000 l'uno.
Telefonare o scrivere a:
Rignanese Matteo - Viale Miramare, 14 - 71043 Foggia - Tel. 0884/27129

● Vendo per CBM 64: Q-Bert, Tennis, Re Artù, Motormania, Shamus, Red Baron, Fort Apocalypse ecc.
Per la lista inviare L. 1.000
Benvenuti Massimiliano - Via Mariotti, 36 - 50054 Fucecchio (FI) - Tel. 0571/22938

● Vendo-compro-scambio PRG x CBM 64 disponibili oltre 1.000 videogames richiedere lista o inviare la vostra a:
Tonso Flavio - Via Trionfo, 1 - 10090 Montalenghe (TO) - Tel. 011/9839106

● Vendo software di tutti i tipi per C 64, bellissimi giochi tra cui Ghostbusters, Ditfazz 2 e Bruce Lee, Utilities, Adventure. Prezzi variabili da L. 1.000 a L. 2.000. Solo su cassetta. Telefonare ore pasti.
Macció Roberto - Piazza Tre Ponti, 4 - Genova - Tel. 010/421702

● Fantastici giochi ed utylyty per CBM 64 a Prezzi stracciati posseggo oltre 3000 programmi come "Pitfall II - Protector - Hunghbach I e II - Visions - Sampeciter - Simon's Basic". Telefonare o scrivere a:
Ruggiero Massimo - Via delle Rose, 2 - Cerignola (FG) - Tel. 0885/26359

● Vendo stampante MPS 801 quasi nuova a L. 400.000.
Zordan Davide - Via cimone, 6 - 36011 Arsiero (VI) - Tel. 0445/70565

● Vendo giochi turbotape da lire 2.000 a lire 4.000. Novità americane tra cui Esploding Fist (Karate), Knoc Kaut (BOX), Pole Position.
Angelo Perrone - Via A. Moro - 90047 Partinico (PA) - Tel. (091) 181561

● Compilation di 8 giochi per: CBM 64 fra cui Mondial Soccer, Bruce Lee, Boulder Dash, Falcon Patrol II, Decathlon. Tutto a lire 10.000, o individuali a lire 2.000
Nencioni Alessandro - Via Gramsci, 51 - Montelupo F.no - Tel. 0571/51171

● Vendo giochi per C 64 da L. 1.000 cad. Inoltre interfaccia doppio tape - Tastireset e Lineartest (allinea testina del C2N).
Ore serali. Gandolfi Bruno - Via Calamandrei, 1 - 14049 Nizza Monf. (AT) - Tel. 0141/7272216

per Commodore 64 sia su disco che cassetta.
Francesco - Via di Palma 137/b - Taranto - Tel. 22788

● Vendo Games C64: Bruce Lee - Beach Head - Pitfall I - II, Bulderdash I - II - Snoopy - Kung Fu - Strip Poker - Karate - Frogger 3D - L'Idolo d'oro - one on one - Ghostbusters - BC I - II - Raid Over Moscow. Annuncio sempre valido.
Brenna Matteo - Via Statale per Lecco 7 - Lipomo (CO) - Tel. 031/280016

● Cerco disperatamente il gioco Dragon's lair per CBM 64; sono in grado di pagare qualsiasi cifra. Soltanto su disco e con grafica eccellente. Per informazioni telefonare dalle 18.00 alle 19.00.
Fantoni Simone - Via Gramsci 574 - Sesto Fiorentino (FI) - Tel. 454047

● Vendo quasi tutti i videogiochi esistenti per C64 come: Wally Family - Il ricordo delle spie - King Kong II - Ghostbuster - Burger Time - Summer Game - Popeye - Bruce Lee - Raid Over Moscow - Basket Ball - il prezzo si deciderà per telefono.
Federico Gavioli - Via Tonini n. 132 - Cognento (MO) - Tel. 059/341217

● Ragazzi della provincia di Milano dobbiamo unirci formiamo un club di Commodore 64 per raccogliere informazioni e imparare qualcosa di più sul tuo computer e scambiare giochi. Per informazioni telefonare a:
Fabio Raineri - Via Leonardo da Vinci, 30 - Cornaredo (MI) - Tel. 02/9365528
N.B. Telefonare il lunedi mercoledi venerdi dalle 14 alle 15,30.

● Vendo giochi CBM 64, cassetta con 8 di questi giochi di ottima grafica a sole lire 10.000, non lasciar perdere questa occasione. Per informazioni telefonare ore serali. Annuncio sempre valido!!!!
Colamartino Paolo - Via Gibelli, 6 - Spilamberto (MO) - Tel. 059/782185

● Strabiliante!!! Vendo eccezionali super programmi per lo ZX Spectrum 16/48 "kappa" (chiedere lista) a 1.000 lire l'uno (oltre 300) fra cui World Cup, Ghostbusters, Match Day.
Del Duca Augusto - Via Piave 102 -

Tagliando da compilare e spedi
alla redazione di Program e Speci
presso SIPE, via Koristka 8, 201

(cancellare i settori che non interessano) **SPE**

VENDO **COMPRO** **CERC**

....

....

....

....

Nome.................................... **Indirizzo**........

Città.................................... **Telefono**........

RITAGLIA LUNGO IL BORDO SEGNATO IN NERO E PIEGA SEGUENDO IL TRATTEGGIO INDICATO

PERSONALIZZA LA CASSETTA SCRIVENDO IL TUO NOME